

## 遊びこそ、 子どもにとってのお仕事

榎 木 満 生

今の子ども達は遊ばなくなつた。いや正確に言うならば、大勢の子ども達が戸外で群れをつくつて遊ぶ機会を見かけなくなつたと言ふべきであろう。その代わり、それぞれの家にこもり、テレビを見たり、ゲームソフトで遊んだりして費やす時間が増えている。公園から子どもの姿が消え、たまに戸外で子ども達を見かけても、大人の統制下で組織化され、精緻な動作を獲得するために練習に励んで行動するだけである。

子どもは遊びを通して成長する。子どもは自発的な遊びの中で創造性を豊かにし、対人関係の接し方を磨いていく。ところが現在、子どもが子どもらしく自然発生的に集まり、自分達で何をして遊ぶか考えたり、ましてや遊びを創造する余裕など、とても望めない状況である。今後の子どもの協同意識の成長やチームワークを通じた役割行動などの発達はどうなつていくのであろうか。

子どもの中から創造力あふれる遊びが消えつつある。この傾向は年を追うごとに深刻化している。それが将来

この国を受け継いで貰う若者達の意識に大きな影響を与えるのではないかと心配されるのである。

### 空想豊富な一人遊び

事例1 二歳の頃の幼児。新幹線の先頭車両の玩具で遊んでいるのですが、ほかの玩具とぶつけあつてすぐに壊してしまいます。壊すのをやめるように言つてもすぐに忘れて玩具を壊してしまいます。玩具を他の玩具にぶつけて壊すというのはどのような意味があるのでしょうか。

この幼児の遊んでいるときの様子を観察すると次のようである。例えば、家庭の居間で新幹線の一両目のおもちゃを「シューシュー」と言いながら押している。やがて前方に椅子を見かけると、それを山に見立てて今度は山に上り始める。そしてやがてタオルを川に見立ててそこを飛び越していく。最後に、大きな自動車模型が目にはいると自分の新幹線を強くぶつけて喜んでいる。

幼児にとつておもちゃでの一人遊びの世界は、何といても夢の多い世界である。子どもが新幹線のおもちゃを手にして動いているとき、彼は新幹線の運転手になつたかのような気持ちになつて動かしている。やがてタオルのところでは新幹線は空を飛び超えて進んでいくが別にそれが矛盾を感じた様子もない。さらに自分が手にしている新幹線のおもちゃより大きな自動車模型に対しては明らかに攻撃的になつている。それはまるで日頃抑えつけられ、あれをやつてはいけない、これをやつてはいけないといつている大人に対して、幼児側からの抵抗を暗示しているかようである。まさに幼児達は遊びのなかで自分を表現し、そのときの感情を発散していることが分かる。

幼児達にとつてはすでに明快な形をしているものより形が不明瞭なものの方が、想像力をかき立てられる。幼児の世界では、道端の石ころ一つ、木々の切れ端がすでに魅力的なおもちゃである。しかし、現在の幼児を取り

囲む環境では、その道端の石、木々の切れ端を拾うことが難しくなり、テレビ番組を見たり、精巧な形をした電動玩具を買ってもらう方が手軽にできる。ここに問題がある。つまり、想像力を能動的にかき立てる前に、受動的に画面からある種の感情のストーリーを押し付けられたり、精巧な形をした玩具で遊び方が限られてしまったりする。つまり、幼児がその場の感情にしたがって自分から遊びを展開することが、困難な状況が出現しているのである。幼児の中の豊かな感情表出がしにくくなってきているのである。

### 試行錯誤の人間関係

事例2 (二歳児の男児の母親からの相談) 同じ年頃の子ども達と出会うとすぐに相手を突ついたり、叩いたりして相手を泣かせてしまいます。何度注意して仲良くさせようにもどうも言うことを聞いてくれません。いつの間にかこの地域で有名な腕白

小僧と言うことになってしまいました。どうしたらよいでしょうか。

二歳児の他の幼児との最初の接触はさりげなく同じ種類のおもちゃを取り出して同じような遊び(平行遊び)をするところから始まる。互いに相手を意識していても、話し合うようなことはせず少し離れたところで同じ動作の遊びを繰り返す。意識をしても、どのように接近していったらよいのか分からないのである。

その次の段階になると、積極的な幼児は相手の幼児のところに行き他の子どもとちよつと身体をつついてみたり、相手のもっているおもちゃに触れてみたりする。すると相手の子どもは驚いて泣き出すのが常である。多くのこのような最初の接触は、互いの人間関係技法が稚拙なために失敗に終わり多くの親を驚かす。親の中には過剰反応をして「二度とあの子どもとは遊ばせない」と思ったりするが、実は泣かせたり泣かせられたりしながら子どもものの心理的成長が促されると思った方がよい。こ

のような試行錯誤の経験を通して幼児は他者の意志の存在を知る。自分と同じように他者にも遊びたい欲求があることを知り、双方で遊びたい気持を調整していくことが出来るようになる。この事例でも特に問題となる腕白小僧でなく、少し時間が経過して発達が進むと子どもの他児への配慮がみられるようになった。

さらにこれももう少し成長してくるようになると様子が代わってくる。少し言葉が自由になり、意志交換が可能になるので他者のおもちゃを貸し借り出来るようになる。そしてお互いに意見調整し協力して遊び始めると、遊びがダイナミックになる。例えば、一人でつくつていた穴掘りよりも二人で協力して掘るとずっと大きな穴が掘れ、遊びが大きくなる。このように協力して行う遊びを連合遊びと呼んでいる。

### 主導権を争う四歳児

事例 3 (四歳児の母親) 幼稚園仲間と最初は一緒

に仲良く遊んでいるのですが、しばらくするとけんかになり、やがて泣かされて帰ってきてしまいました。よく見ていると、どうも次に何の遊びをするか、というところで意見が対立しているようです。私としてはどうも仲間はずれにされるのがつらくて見てられないのですが……何とか仲間に入れてもらえませんか。

この例の幼児の行動を見ていると自分が主導権をとって、好きな遊びをしている時にはうれしそうに遊んでいるが、他者からの提案された遊びには見向きもしないことがわかった。連合遊びをして仲良く遊んでいるうちに



当然役割分化が起き、リーダーとフォロアーの関係が出てくる。この時に主導権を誰が発揮するかで、仲間内に競争が始まる。リーダーといっても確定的なものではなく、ある遊びについてはA児がとつたとすると、次にはB児が得意な遊びになり、B児がとるというように時と場合で代わっていくのが普通である。だから、一人の幼児がリーダーになるときもあれば、フォロアーの役割をとっていくこともある。当然他児がリーダーであるときには自分の意に沿わない遊びをやらなければならぬこともある。鬼ごっこは楽しいが、鬼になるのは誰でもいやなものである。しかし、鬼がいなくては鬼ごっこの遊びが成立しない。鬼の役割をこなすということは今までの利那的で衝動的な「好き、きらい」だけの感覚から、時間的な展望をもち、いやなことを引き受けてもその後に約束されたもつと大きな楽しさに気付き、当座をがまんするという新しい感覚を身につけることが必要になる。

大勢が参加する遊びにはルールが必要である。新たなルールをつくると、今まで知らなかった新たな遊びが可能になり、今までと違った楽しさが開発されてくるのである。グループ内で自分の好き嫌いで動くのではなく役割行動が芽生えたときからグループの一員になれるのである。さらに自分の提案した遊びが、皆が喜んで遊んでくれたら提案したリーダー児の喜びは倍加するのである。

### 遊び仲間とのコミュニケーション技法

幼児が友人をつくるということは、それなりにマスターしていかねばならないコミュニケーション技法がある。これを次に挙げてみる。

#### (1) 遊び仲間に加わる

例えば、他の幼児たちがグループをつくって遊んでいるところに入っていき、おずおずとその周辺で一人遊びをしている風景を見かけることがある。こんなとき、

お母さんがその幼児に「『混ぜてー』と声をかけながら入っていつてごらんよ」というと、幼児が仲間に加わりやすくなる。多くの幼児がこの一言が言えずに、他児の遊びをうらやましそうに見るだけで仲間に入れないで苦しんでいることも多い。

(2) 他児の遊んでいる玩具がほしくなる

幼児にとって他児が遊んでいる玩具は魅力的に見える。その玩具がほしくなり実力行使で奪い取ろうとして、相手を泣かせている光景もよく見かける。奪い取った子どもも相手が泣き出すとその場をどうしたらよいか分からず途方にくれてしまう。このようなときにはやはりお母さんの指導が必要となる。お母さんが子どもに一言「『それ、貸してー』といって相手が『うん、いいよ』といったら、借りられるのよ」と教えてあげると事態が改善される。そして「『貸してー』と言ったのに『いやー』と言われたら『じゃ、今度ねー』といってあきらめる方法もあるし、他の玩具を持ち出して『こっちの

ゲームも面白いよ』という方法もあるのよ」と別な方略を授けるのも一つのやり方である。

(3) 「バカ」と言われたらどうする

幼児仲間で遊んでいるうちにすぐにけんかになり「バカ」と言われ泣き出す子がいる。相手から何か言われてそれで泣いて引つ込んでしまうような性格では、この幼児のこれからの長い人生が思いやられる。やはりお母さんがそれなりの対処法を伝授しておく必要がある。「バカと言われたら、言われた方が馬鹿なのではなく、バカと言った方が馬鹿なのよ」と教えておくことである。こうすると子どもはバカと言われてもすぐに頭に来なくなるし、バカと言った相手がどのような欲求を阻止されてバカと言わざるを得なかつたか考えさせることも出来る。

(4) ゴメンネと言える子どもに育てる

幼児の対人関係では、まだ社会性が未熟であるから泣いたり泣かされたりするのは普通である。ところが自分

の子どもの言動だけが正しく、他の家の子どもは間違っている」と主張をされるお母さんがいる。このような環境で育った幼児は次第に母親の主張に助けられて自分の言うことは何でも正しく、意見が衝突した相手は常に間違っているという考えをもち始める。物事の良否や善悪は相対的なものであり、時と場合によつて流動的なものである。必要に応じて「ゴメンネ」と頭を下げることも人間社会の中で生きていくためには必要である。自分が悪いと感じたら素直にあやまれることも幼児期に育てておきたい対人関係技法である。

### 幼児期の仲間意識の育成の後に

幼児期に対人関係を活発にし、グループの中で自分の立場を確立できるようにすることは、その後の子どもの成長に関して大きな資質の一つになる。と言うのは、幼児時代は、まだ母親がついていて仲間意識の形成を援助出来るが、小学校入学してからの児童では、このような

技法は自分で苦勞しながら見つけていかなければならぬからである。

小学校に入学後、対人関係で苦しんで不登校やその他の不適応で苦しんでいる子どもの中には、幼児期を受け身の生活態度で過ごし、対人関係のトレーニングを受けずに過ごしてきた子どもたちを見かける。このような子どもたちは、同年代の子ども達との話も出来ずコミュニケーション不足で苦しみ、他の子どもたちから離れて劣等感をもって暮らしがちである。人生の早期の幼児時代に学びたいのは何も特別に才能を要する技術ではない。誰もがごく平凡に行っている人と人の出会いを体験し、子どもながらの意見を交換したり教え合ったりしながら人間的に成長していく姿勢が大切である。

### 終わりに

幼児達が公園で遊ばなくなつてから久しくなる。また、室内にいても子どもたちが主体的に自分の身体や五

感を使って遊ぶ内容が減っている。その代わりソフトゲームが栄え、受動的なテレビ鑑賞やビデオ鑑賞に一日を費やす。これでは身体の指先、目などの特定の部分を動かすのみである。子どもたちが身体をぶつけ合って共に触れ合い、喧嘩したり仲直りをしたりしながら、大切な友情の交換やチームワークの育成などの人間関係をつくる必要がある。

幼児期にこのように他児との触れ合いを十分に体験しないで成長した場合に、将来どのような問題が起こってくるか心配である。特に小学校高学年時にはギャング・エイジと呼ばれる年代がある。この年代は男の子は男同士、女の子は女同士で集まりそれぞれ自然発生的なグループをつくる年ごろである。そしてその中でいたずらや集団行動を通して、親からもらった家族の中の価値観を、社会的で普遍的な価値観に作り替えていく作業を行っているのである。ところがそのような同性仲間にいれてもらえず常に一人で同級生たちから離れて行動する

子どもをみかける。これではこの発達段階が十分に乗り越えられないのではないかと心配である。

人は人の中で行動してこそ人に成長する。社会的に親や友人に囲まれて人間的な発達が促されていく。そのために子どもが自分たちでルールを創造し互いに触れあって遊ぶことが重要なのである。

まさに、子どもにとっては遊びこそ、大人の仕事に相当する必須経験なのである。

(お茶の水女子大学)